

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Linguistik memiliki cabang ilmu yang mengkaji mengenai makna, cabang ilmu tersebut disebut dengan semantik atau *imiron* dalam linguistik bahasa Jepang. Makna selalu berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam kondisi disekitar pemakai bahasa. Kondisi seperti identitas dan keadaan penutur, serta lingkungan historis, regional, sosial dan profesional dapat mempengaruhi suatu bahasa dan cara penafsirannya. Terdapat suatu kondisi dimana suatu bahasa berkembang berkat pengaruh bahasa lainnya, seperti menjadikan atau menyerap bahasa asing sebagai padanan kata untuk mendeskripsikan suatu hal atau mewakili makna yang dimiliki dalam suatu kata, serta padanan bahasa asing untuk mewakili suatu istilah yang tidak ada padanannya. Hal ini terjadi pada bahasa Jepang yang menyerap bahasa asing dan menyesuaikan bahasa tersebut sesuai dengan kaidah dalam bahasa Jepang yang disebut dengan *gairaigo*.

Berdasarkan asal-usulnya, *gairaigo* merupakan salah satu jenis *goi* atau kosakata bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2019:99). *Gairaigo* merupakan kosakata yang menyerap bahasa asing dan diterapkan sepadan dengan kaidah dalam bahasa Jepang. *Gairaigo* ditulis menggunakan huruf *katakana* dan cenderung digunakan untuk menggantikan kata yang maknanya tidak dapat diwakilkan serta penggunaannya yang lebih efektif dan efisien dibandingkan menggunakan kosakata dari bahasa Jepang itu sendiri (Sudjianto dan Dahidi, 2019:104-108). Menurut Akimoto (dalam Rini, 2018: 74), 80% dari *gairaigo* diserap dari bahasa Inggris. *Gairaigo* mulai menyerap kosakata dari bahasa Inggris pada awal abad 19. Selain

itu, penggunaan *gairaigo* tidak hanya dari kata serapan bahasa Inggris, namun juga dari bahasa Prancis dan Jerman, serta penggunaan *gairaigo* tersebut terus meningkat. (Suartini, 2010 dalam Wilistiani dkk, 2018). Salah satu fenomena kecenderungan penggunaan *gairaigo* dapat ditemukan dalam *game NieR: Reincarnation*.

NieR: Reincarnation merupakan *smartphone game* dengan genre RPG (*Role-Playing Game*) atau sejenis *game* dengan mekanisme memainkan peran karakter tertentu. *Game* ini ditulis oleh Yoko Taro selaku direktur kreatif, yang terkenal dengan serial *Drakengard* dan *NieR*, serta Yosuke Saito sebagai produser *game* tersebut. *NieR: Reincarnation* dirilis pada tanggal dan server yang berbeda oleh perusahaan *game* Jepang, *Square Enix* dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* Jepang, *Applibot*. Saat ini, *NieR: Reincarnation* memiliki tiga bagian cerita utama dengan judul *Shoujo to Kaibutsu no Monogatari* (少女と怪物の物語) yang terdiri atas 12 bab dan *Taiyou to Tsuki no Monogatari* (太陽と月の物語) yang memiliki 6 bab yang telah tamat, dengan total 18 bab. Kemudian dilanjutkan dengan bab terakhir cerita utamanya dengan judul *Hito to Sekai no Monogatari* (ヒトと世界の物) yang memiliki 6 bab yang telah tamat. *Game* ini telah menghentikan layanannya pada tanggal 30 April 2024. Meskipun begitu, *game* ini telah diarsip oleh pemainnya dalam bentuk video Youtube dan situs seperti *wiki* dan *database*, beberapa situs arsip seperti *channel* Youtube *Goraku Games*, dan situs blog *null-rein.com*. *Game* ini diminati oleh pemainnya karena desain tokoh dan alur cerita yang menarik bagi pemain dan musik *game* yang indah. Berdasarkan penjabaran singkat *game* tersebut, ini menjadi salah satu faktor peneliti

untuk mengambil *game NieR: Reincarnation* sebagai sumber kajian pada penelitian ini.

Alasan peneliti mengambil *game* sebagai sumber data penelitian salah satunya yakni penelitian dengan sumber data dari *game* jarang dilakukan dibandingkan dengan penelitian dengan sumber data dari *anime*, *dorama*, novel, lagu, dan media lainnya. Berikut contoh data yang diambil dari *game NieR: Reincarnation*:

Contoh Data 1:

これは、スイッチ？

Korewa, *suicchi*?

‘Ini, saklar?’

(*Shoujo to Kaibutsu no Monogatari, San Shou: Kou Suna no Sho, Misshon 4*)

Kata スイッチ *suicchi* diserap dari bahasa Inggris yakni kata *switch* dan

mengalami perubahan bunyi menjadi *suicchi*. Berikut makna kata *switch* dan スイ

ッチ *suicchi* pada tabel berikut.

Bahasa Inggris (<i>merriam-webster.com</i>)	Bahasa Jepang (<i>weblio.com</i>)
<p>Nomina</p> <p>1. <i>A slender flexible whip, rod, or twig</i> ‘Cambuk, batang, atau ranting yang ramping dan lentur.’ <i>A riding switch</i> ‘Cambuk untuk berkuda’</p>	-
<p>2. <i>An act of switching</i> ‘Tindakan peralihan’</p> <p>a. <i>A blow with a switch</i> ‘Arah peralihan’</p> <p>b. <i>A shift from one to another</i> ‘Peralihan dari satu ke yang lain’</p> <p>c. <i>A change from the usual</i> ‘Perubahan dari semula’</p>	-

<p><i>That outfit is a switch</i> ‘Pakaiannya <i>berubah</i> (tidak seperti biasanya)’</p>	
<p>3. <i>A tuft of long hairs at the end of the tail of an animal</i> ‘Tumpukan rambut panjang pada ujung ekor hewan;</p>	-
<p>4. <i>A device made usually of two movable rails and necessary connections and designed to turn a locomotive or train from one track to another</i> ‘Alat yang terbuat dari dua rel yang dapat digerakkan dan sambungan yang diperlukan, dirancang untuk memutar lokomotif atau jalur kereta api dari satu jalur ke jalur lainnya’</p>	<p>鉄道の転轍器。ポイント。 <i>Tetsudou no tentesuki. Pointo</i> ‘Saklar untuk jalur kereta api. Poin’</p>
<p>5.</p> <p>a. <i>A device for making, breaking, or changing the connections in an electrical circuit</i> ‘Alat untuk membuat, memutus atau mengubah aliran pada rangkaian listrik.</p> <p>b. <i>A software icon that is used to select between one of usually two available states</i> ‘Lambang perangkat lunak yang digunakan untuk memilih salah satu atau dua status yang tersedia’ <i>Tap Edit and then toggle the switch next to each supported service to the appropriate setting.</i> —Jason Cipriani ‘Ketuk <i>edit</i> dan alihkan <i>switch</i> ke layanan yang didukung sesuai pengaturan’ —Jason Cipriani</p>	<p>電気回路の開閉を行う装置。開閉器。点滅器。 <i>Denki kairo no kaihei o okonau souchi. Kaiheiki. Tenmetsuki</i> ‘Alat untuk membuka dan menutup sirkuit listrik. Saklar. Senter’</p>
<p>6. <i>A heavy strand of hair used in addition to a person's own hair for some coiffures</i> ‘Sehelai rambut tebal yang digunakan untuk tambahan rambut seseorang untuk beberapa gaya rambut.</p>	-

<p>Verba transitif</p> <p>1. <i>Switched; swithching; switches</i> Bertukar; tertukar; ditukar <i>To strike or beat with or as if with a switch</i> ‘Untuk menyerang atau memukul dengan atau seolah-olah tertukar’</p>	-
<p>2. <i>Whisk, Lash</i> Kocok, lecut <i>A cat swithching its tail</i> ‘Seekor kucing melecutkan ekornya’</p>	-
<p>3.</p> <p>a. 1) <i>To turn from one railroad track to another</i> : Shunt ‘Untuk berbelok dari satu jalur kereta api ke jalur kereta api lainnya : Pindah jalur’</p> <p>2) <i>To move (cars) to different positions on the same track within terminal areas</i> ‘Untuk memindahkan (mobil) ke posisi berbeda pada jalur yang sama dalam area terminal.</p> <p>b. <i>To make a shift in or exchange of</i> ‘Untuk melakukan peralihan atau pertukaran) <i>Switch seats</i> ‘bertukar kursi’</p>	-
<p>4.</p> <p>a. <i>To shift to another electrical circuit by means of a switch</i> ‘Untuk berpindah ke rangkaian listrik lain melalui saklar’</p> <p>b. 1) <i>To operate an electrical switch so as to turn (a device) on or off → usually used with on or off</i> ‘Untuk mengoperasikan saklar listrik untuk menghidupkan atau mematikan (perangkat). → biasanya ditulis bersamaan dengan <i>on</i> atau <i>off</i></p> <p>2) <i>To change to or from an active state → usually used with on or off</i> ‘Untuk berubah ke atau dari keadaan aktif → biasanya ditulis bersamaan dengan <i>on</i> atau <i>off</i>’</p>	-

<i>Switched on the gene</i> Mengaktifkan gen	
Verba intransitif 1. <i>To lash from side to side</i> 'Untuk menyerang dari sisi ke sisi'	-
2. <i>To make a shift or exchange</i> 'Untuk melakukan pergeseran atau pertukaran'	考え・方法などを切り替えること。 <i>Kangae/Houho nado o kiri kaeru koto</i> 'Untuk mengubah pemikiran/metode.'
-	ネットワークスイッチ」の略。 <i>Nettowaaku suicchi no ryaku</i> 'Singkatan dari <i>Network switch</i> '

Tabel 1 Analisis Perubahan Makna Contoh Data 1

Uraian tabel di atas menunjukkan bahwa makna kata スイッチ *Suicchi* memiliki tiga makna yang sama dengan makna kata asalnya, yaitu 'saklar pada jalur kereta api', 'saklar' (sama dengan makna nomina 5.a), dan 'pergeseran atau pertukaran pemikiran'. Kata スイッチ *suicchi* juga memiliki satu makna baru yaitu "singkatan dari *network switch*". Sembilan makna kata *switch* lainnya tidak diserap ke dalam bahasa Jepang *gairaigo* スイッチ *suicchi*. Kata スイッチ *suicchi* dapat disimpulkan mengalami penyempitan makna dari kata asalnya.

Berdasarkan uraian contoh data tersebut, *gairaigo* merupakan sesuatu yang menjadi perhatian bagi pelajar bahasa Jepang. *Gairaigo* sering digunakan dalam berbagai media yang dapat menjadi sumber pembelajaran bahasa Jepang seperti berita, iklan, media sosial, anime, novel, game, dan berbagai media lainnya. Selain itu, fenomena penggunaan *gairaigo* membuat pelajar bahasa Jepang kebingungan karena adanya perbedaan dan perubahan makna dari bahasa serapan dengan makna *gairaigo*. Sehingga penggunaan *gairaigo* sulit untuk diterapkan ditengah

banyaknya media yang menggunakan *gairaigo*. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk meneliti perubahan makna yang terjadi diantara *gairaigo* dan bahasa serapannya, terutama dari bahasa Inggris dengan harapan agar pelajar bahasa Jepang dapat memahami penggunaan *gairaigo* dalam bahasa Jepang.

Penelitian ini mengambil sumber data dari *game NieR: Reincarnation*. *Game* ini digunakan sebagai sumber data karena *game* ini menggunakan *gairaigo* baik dalam segi cerita maupun dalam sistem permainannya. Selain itu, *game* ini merupakan *smartphone game* yang dapat diunduh gratis dan mudah diakses, sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan sumber data penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil atas uraian latar belakang sebelumnya yakni, bagaimana perubahan makna *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai perubahan makna *gairaigo* yang terjadi pada *game NieR: Reincarnation*. *Gairaigo* yang diteliti sebagai objek penelitian berupa *gairaigo* yang diserap dari bahasa Inggris saja. Sumber data penelitian berfokus pada konten *メインストーリー mein sutoori* pada cerita bagian 1 yang berjudul *少女と怪物の物語 Shoujo to Kaibutsu no Monogatari* yang disingkat menjadi “ShoujoKaibutsu”. Cerita bagian 1 ini terdiri dari *prolog*, *interval prolog*, dan 12 bab yaitu 1 章 : 風砂の章 *Isshou: Kazesuna no Shou*, 2 章 : 砂礫の章 *Nishou: Sareki no Shou*, 3 章 : 硬砂の章 *Sanshou: Kousuna no Shou*, 4 章 : 流水の章 *Yonshou: Ryousui no Sho*, 5 章 : 冠雪の章 *Goshou: Kansetsu no Shou*, 6 章 : 刻

石の章 *Rokushou: Kokuishi no Sho*, 7 章 : 紅枯の章 *Nanashou: Benikare no Shou*, 8 章 : 積葉の章 *Hachishou: Sekiha no Shou*, 9 章 : 炎砂の章 *Kyuushou: Honousuna no Shou*, 10 章 : 煌粒の章 *Juushou: Kagayatsubu no Shou*, 11 章 : 水煙の章 *Juuisshou: Suien no Shou*, dan 12 章 : 白秋の章 *Juunishou: Hakushu no Shou*. Namun diantara 12 bab tersebut, cuma beberapa bab yang dapat diambil data *gairaigonya* karena beberapa bab tidak menggunakan *gairaigo*, serta *gairaigo* yang muncul diserap bukan dari bahasa Inggris.

Pembatasan data dilakukan karena jumlah data yang didapat tersedia cukup dalam cerita 少女と怪物の物語 *Shoujo to Kaibutsu no Monogatari*. Selain itu, data yang diambil dari 少女と怪物の物語 *Shoujo to Kaibutsu no Monogatari* karena merupakan cerita awal dari game *NieR: Reincarnation* serta mudah untuk diakses di dalam game dibandingkan konten cerita lainnya yang aksesnya dibatasi oleh beberapa faktor seperti durasi waktu dan syarat-syarat tertentu.

Makna asal *gairaigo* pada penelitian ini dicari menggunakan kamus *online merriam-webster*. Kamus ini digunakan karena dapat diakses secara *online* serta memiliki makna kata yang rinci. Makna *gairaido* pada penelitian ini dicari menggunakan kamus *online weblio* bagian デジタル大辞泉 *Dejitaru Daijiten*.

Kamus ini digunakan karena dapat diakses secara *online* serta kamus ini selalu memperbarui kata baru setiap hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini atas gagasan dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu, menguraikan perubahan makna *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Untuk segi teoritis, penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai perubahan makna *gairaigo* yang terdapat pada media berupa *smartphone game*.

b. Manfaat Praktis

Untuk segi praktis, penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan manfaat bagi pembaca penelitian ini dan peneliti sendiri, untuk memberikan informasi mengenai perubahan makna *gairaigo* terkhususnya dalam media berupa *game*. Serta menjadi sumber dan referensi bagi pelajar bahasa, terkhususnya bahasa Jepang yang ingin mengetahui dan mempelajari perubahan makna *gairaigo* pada media berupa *smartphone game*.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yang dapat menggambarkan keadaan objek berdasarkan fakta konkrit. Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini berbentuk *game*, serta video Youtube sebagai sumber data tambahan, kemudian melalui proses pengumpulan data, penyusunan data, serta pengklasifikasian dan interpretasi data kedalam sebuah penelitian,

peneliti menganalisis dan menjabarkan perubahan makna *gairaigo* pada cerita utama pada *game NieR: Reincarnation*. Adapun beberapa tahap penelitian yang akan dilaksanakan.

1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengambil data yang berasal dari *game* dengan konten cerita utama *メインストーリー* *mein sutoori* dari *game NieR: Reincarnation* dengan menggunakan metode simak. Metode simak dilakukan dengan melakukan proses penyimakan atau pengamatan pada bahasa lisan, metode ini juga dapat dilakukan pada bahasa tulisan. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan mengamati serta membaca teks yang ditampilkan di dalam *game*. Prosedur pengumpulan data ini menggunakan teknik dasar berupa teknik sadap, peneliti juga menggunakan teknik lanjutan berupa teknik catat dengan membuat pengelompokan data-data yang diambil dari sumber data. Pengelompokan dilakukan berdasarkan bab cerita dimana kosakata *gairaigo* pertama kali muncul.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah melakukan pengelompokan data adalah analisa data dengan menggunakan metode padan dengan alat penentu yakni metode referensial. Metode referensial merupakan metode dengan alat penentu berupa referen. Teknik dasar yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dan disertai dengan teknik lanjutan Hubung Banding Membedakan (HBB), teknik ini digunakan untuk mencari perbedaan dari dua hal yang akan dibanding. Data yang sudah dikumpulkan berupa kosa kata *gairaigo* akan dibandingkan maknanya dengan makna dari asal bahasa

serapannya. Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data:

- 1) Mengumpulkan kosakata *gairaigo* yang diambil dari cerita utama bagian 1, *Shoujo to Kaibutsu no Monogatari* yang memiliki bab *Prolog*, *Interval Prolog*, dan bab 1-12. *Gairaigo* yang ditemukan lalu dikelompokkan bab dimana kosakata tersebut muncul.
- 2) Setelah kosakata *gairaigo* dikelompokkan berdasarkan bab kemunculan. Kosakata *gairaigo* yang telah dikelompokkan akan dicari makna katanya melalui situs kamus online *Weblio.jp*. Untuk makna bahasa Inggris diambil dari situs kamus online *Merriam-Webster.com*.
- 3) Membuat tabel berisikan makna dari kosakata bahasa Inggris beserta *gairaigo*-nya untuk melihat adanya perbedaan makna antara bahasa serapan dengan *gairaigo*.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Penelitian ini menggunakan metode informal. Metode informal digunakan untuk memaparkan hasil penjabaran data dengan uraian biasa tanpa menggunakan tanda-tanda formal seperti pemaparan oleh metode formal. Data disajikan dengan tabel dan diurutkan berdasarkan bentuk perubahan makna pada kosakata *gairaigo* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Keberadaan sistematika penulisan ditujukan agar mempermudah penelitian, peneliti harus menentukan sistematika penulisan yang baik, maka untuk itu, berikut sistematika penelitian kali ini dimulai dari BAB I berisikan pendahuluan dengan

konten latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan diadakannya penelitian, manfaat dilaksanakannya penelitian, metode dan teknik yang digunakan untuk penelitian, serta sistematika penulisan. BAB II berisikan kerangka teori beserta tinjauan pustaka untuk mendukung dan membantu analisis data penelitian yang berhubungan dengan penggunaan *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*. BAB III berupa hasil analisis dan pembahasan mengenai hasil analisis penggunaan *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*. BAB IV sebagai penutup berupa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh dari analisis penggunaan *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*.

